

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 08-047582

(43)Date of publication of application : 20.02.1996

A63F 9/22

(71)Applicant : CASIO COMPUT CO LTD

(72)Inventor : OSHIMA ATSUSHI
KAKIMOTO ERI

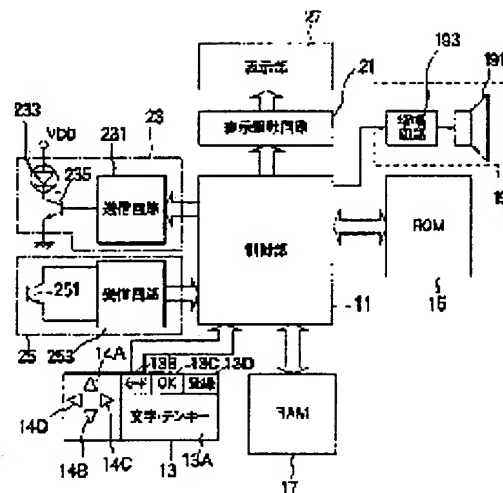
Priority number : 06139710 Priority date : 31.05.1994 Priority country : JP

(54) ELECTRONIC GAME DEVICE AND METHOD THEREFOR

(57)Abstract:

PURPOSE: To provide the electronic game device by which a user can be directly related with the process or result of a game and an interesting game can be executed.

CONSTITUTION: In this electronic game device, the PK match of soccer is competed with characters prepared by combining plural patterns as players. Different points are made correspondent to the respective patterns and when the players are selected, parameters for the proceeding of the game are set. A pointer for instructing the position to kick a ball is displayed on the ball and the moving speed of this pointer is controlled by the parameter. The user stops the moving pointer by pressing an OK key 13C. According to the parameter and the position of the pointer, the success/failure of a goal is decided. This device can be applied not only to the PK match of soccer but also to a basketball game or the like.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 04.12.2001

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision]

of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's
decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平8-47582

(43) 公開日 平成8年(1996)2月20日

(51) Int.Cl.⁶

A 6 3 F 9/22

識別記号

H
P

庁内整理番号

F I

技術表示箇所

審査請求 未請求 請求項の数11 F D (全 18 頁)

(21) 出願番号 特願平7-97629

(22) 出願日 平成7年(1995)3月31日

(31) 優先権主張番号 特願平6-139710

(32) 優先日 平6(1994)5月31日

(33) 優先権主張国 日本 (J P)

(71) 出願人 000001443

カシオ計算機株式会社

東京都新宿区西新宿2丁目6番1号

(72) 発明者 大島 淳

東京都羽村市栄町3丁目2番1号 カシオ

計算機株式会社羽村技術センター内

(72) 発明者 柿本 江里

東京都羽村市栄町3丁目2番1号 カシオ

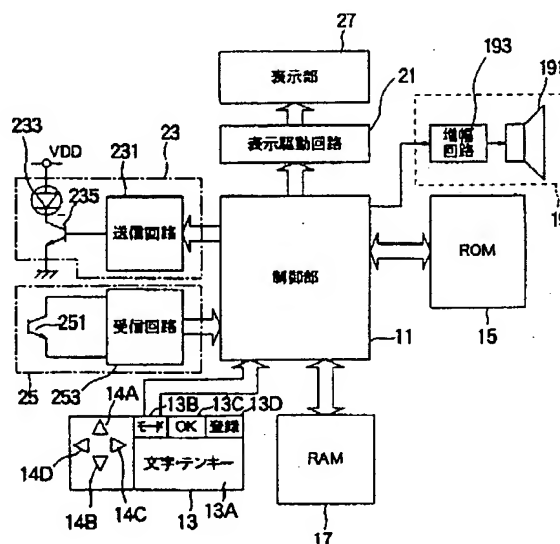
計算機株式会社羽村技術センター内

(54) 【発明の名称】 電子ゲーム装置及び電子ゲーム方法

(57) 【要約】

【目的】 使用者がゲームの進行又は結果に直接関与でき、面白味のあるゲームを実施する電子ゲーム装置を提供することである。

【構成】 複数のパターンを組み合わせで作成されたキャラクターをプレーヤーとしてサッカーのPK戦を行う電子ゲーム装置である。各パターンには、異なる点数が対応づけられており、プレーヤーを選定した時点でゲーム進行のためのパラメータが設定される。ボールを蹴る位置を指定するためのポインタがボール上に表示され、このポインタの移動速度がパラメータにより制御される。使用者は、移動しているポインタをOKキー13Cを押して停止する。パラメータとポインタの位置に従って、ゴール成功、不成功が決定される。サッカーのPK戦に限らず、バスケットボールゲームなどにも適用できる。



【特許請求の範囲】

【請求項1】複数のキャラクタと各キャラクタに付された点数をそれぞれ対応させて記憶する記憶手段と、前記記憶手段に記憶されているキャラクタを選択する選択手段と、

ゲームの進行を制御するためのポインタを表示するポインタ表示手段と、前記選択手段により選択されたキャラクタに付された点数に応じた速度で前記ポインタの指示を変化させるポインタ制御手段と、

外部からの操作にตอบสนองし、前記ポインタの指示を検出する検出手段と、

前記検出手段により検出されたポインタの指示に従ってゲームの進行を制御する制御手段と、

を備えることを特徴とする電子ゲーム装置。

【請求項2】対戦するキャラクタを選択又は作成してボールのゴールの成否を決定する電子ゲーム装置において、

前記キャラクタを作成するための複数のパターンを前記キャラクタの部位毎に記憶すると共にパターン毎に異なる点数を対応させて記憶するパターン記憶手段と、

前記パターン記憶手段に記憶されたパターンを部位毎に組み合わせて前記キャラクタを作成するキャラクタ作成手段と、

ボールを打撃する位置を指定するためのポインタをボール上に移動表示させる移動表示手段と、

作成されたキャラクタを構成するパターンに割り付けられた点数に対応して上記移動表示手段により表示されているポインタの移動速度を制御する移動速度制御手段と、

外部からの操作にตอบสนองし、移動中の前記ポインタを停止させる入力手段と、

停止したポインタにより指示される打撃位置に基づいて、ゴールインの確率を決定する確率決定手段と、

前記確率決定手段により決定された確率に従って、ゴール成功と不成功を決定する手段と、

を備えることを特徴とする電子ゲーム装置。

【請求項3】対戦するキャラクタを選択又は作成してボールのゴールの成否を決定する電子ゲーム装置において、

前記キャラクタを作成するための複数のパターンを前記キャラクタの部位毎に記憶すると共にパターン毎に異なる点数を対応させて記憶するパターン記憶手段と、

前記パターン記憶手段に記憶されたパターンを部位毎に組み合わせて前記キャラクタを作成するキャラクタ作成手段と、

ゴールポストの狙う位置を指定するためのポインタをゴールポスト上に移動表示させる移動表示手段と、

作成されたキャラクタを構成するパターンに割り付けられた点数に対応して前記移動表示手段により移動表示さ

れている上記ポインタの移動速度を制御する移動速度制御手段と、

外部からの操作にตอบสนองし、移動中の前記ポインタを停止させる入力手段と、

停止したポインタにより指示される狙う位置に基づいて、ゴールインの確率を決定する確率決定手段と、

前記確率決定手段により決定された確率に従って、ゴール成功と不成功を決定する手段と、

を備えることを特徴とする電子ゲーム装置。

10 【請求項4】似顔絵を選択して対戦を行う電子ゲーム装置において、

似顔絵を作成するための複数のパターンを前記似顔絵の部位毎に記憶すると共にパターン毎に異なる点数を対応させて記憶するパターン記憶手段と、

前記パターン記憶手段に記憶されたパターンを部位毎に組み合わせて似顔絵を作成する似顔絵作成手段と、

ポインタを移動表示させる移動表示手段と、

作成された似顔絵を構成するパターンに割り付けられた点数に対応して上記移動表示手段により移動表示されるポインタの移動速度を制御する移動速度制御手段と、

20 外部操作にตอบสนองし、移動中の前記ポインタを停止させる入力手段と、

停止したポインタの位置を一要素として、対戦結果を決定する手段、

を備えることを特徴とする電子ゲーム装置。

【請求項5】対戦するキャラクタを選択又は作成してボールのゴールの成否を決定する電子ゲーム装置において、

前記キャラクタを作成するための複数のパターンを前記キャラクタの部位毎に記憶すると共にパターン毎に異なる点数を対応させて記憶するパターン記憶手段と、

前記パターン記憶手段に記憶されたパターンを部位毎に組み合わせて前記キャラクタを作成するキャラクタ作成手段と、

ゴールの成功率を指定する成功率指定体を移動表示させる移動表示手段と、

作成されたキャラクタを構成するパターンに割り付けられた点数に対応して上記移動表示手段により表示されている成功率指定体の移動速度を制御する移動速度制御手段と、

40 外部からの操作にตอบสนองし、移動中の前記成功率指定体を停止させる入力手段と、

停止した成功率指定体の表示位置に基づいて、ゴールインの確率を決定する確率決定手段と、

前記確率決定手段により決定された確率に従って、ゴール成功と不成功を決定する手段と、

を備えることを特徴とする電子ゲーム装置。

【請求項6】対戦するキャラクタを選択又は作成してボールのゴールの成否を決定する電子ゲーム装置において、

50 て、

前記キャラクタを作成するための複数のパターンを前記キャラクタの部位毎に記憶すると共にパターン毎に異なる点数を対応させて記憶するパターン記憶手段と、前記パターン記憶手段に記憶されたパターンを部位毎に組み合わせて前記キャラクタを作成するキャラクタ作成手段と、

ゴールを狙う方向を指定するためのポインタを移動表示させる移動表示手段と、

作成されたキャラクタを構成するパターンに割り付けられた点数に対応して前記移動表示手段により移動表示されている上記ポインタの移動速度を制御する移動速度制御手段と、

外部からの操作にตอบสนองし、移動中の前記ポインタを停止させる入力手段と、

停止したポインタにより指示される狙う位置に基づいて、

ゴールインの確率を決定する確率決定手段と、

前記確率決定手段により決定された確率に従って、ゴール成功と不成功を決定する手段と、

を備えることを特徴とする電子ゲーム装置。

【請求項7】似顔絵を選択して対戦を行う電子ゲーム装置において、

似顔絵を作成するための複数のパターンを前記似顔絵の部位毎に記憶すると共にパターン毎に異なる点数を対応させて記憶するパターン記憶手段と、

前記パターン記憶手段に記憶されたパターンを部位毎に組み合わせて似顔絵を作成する似顔絵作成手段と、

成功率指定体を移動表示させる移動表示手段と、

作成された似顔絵を構成するパターンに割り付けられた点数に対応して上記移動表示手段により移動表示される成功率指定体の移動速度を制御する移動速度制御手段と、

外部操作にตอบสนองし、移動中の前記成功率指定体を停止させる入力手段と、

停止した成功率指定体の位置を一要素として、対戦結果を決定する手段、

を備えることを特徴とする電子ゲーム装置。

【請求項8】各電子ゲーム装置で選択したキャラクタを他の電子ゲーム装置に通知し、自己が選択したキャラクタと他の電子ゲーム装置から通知されたキャラクタとの間で対戦を行う電子ゲーム装置において、

各電子ゲーム装置は、

複数のキャラクタと各キャラクタに付された点数をそれぞれ対応させて記憶する記憶手段と、

前記記憶手段に記憶されているキャラクタを選択する選択手段と、

選択したキャラクタと該キャラクタに付された点数を相手側の電子ゲーム装置に通知し、相手の電子ゲームが選択したキャラクタと該キャラクタに付された点数を受信する通信手段と、

ゲームの進行を制御するためのポインタを表示するポ

インタ表示手段と、

前記選択手段により選択されたキャラクタに付された点数に応じた速度で前記ポインタの指示を変化させるポインタ制御手段と、

外部からの操作にตอบสนองし、前記ポインタの指示を検出する検出手段と、

前記検出手段により検出されたポインタの指示を一要素としてゲームの進行を制御する制御手段と、

を備えることを特徴とする電子ゲーム装置。

10 【請求項9】各電子ゲーム装置で選択したキャラクタを他の電子ゲーム装置に通知し、自己が選択したキャラクタと他の電子ゲーム装置から通知されたキャラクタとの間で、一方を攻撃側としてシュートを行い、他方を防衛側としてゴールを守り、シュートの成否により勝敗を決定するものであり、

各電子ゲーム装置は、

複数のキャラクタと各キャラクタに付された点数をそれぞれ対応させて記憶する記憶手段と、

前記記憶手段に記憶されているキャラクタを選択する選択手段と、

選択したキャラクタと該キャラクタに付された点数を相手側の電子ゲーム装置に通知し、相手の電子ゲームが選択したキャラクタと該キャラクタに付された点数を受信する通信手段と、

ゲームの進行を制御するためのポインタを表示するポインタ表示手段と、

前記選択手段により選択されたキャラクタに付された点数に応じた速度で前記ポインタの指示を変化させるポインタ制御手段と、

30 外部からの操作にตอบสนองし、前記ポインタの指示を検出する検出手段と、

前記検出手段により検出されたポインタの指示を一要素としてシュートの成功と不成功を制御する制御手段と、

を備えることを特徴とする電子ゲーム装置。

【請求項10】前記ポインタ表示制御手段は、前記ポインタをボールの上で移動して表示する手段を備える、ことを特徴とする請求項8又は9に記載の電子ゲーム装置。

40 【請求項11】表示部と、異なる点数を複数のキャラクタにそれぞれ対応させて記憶する記憶部と、を備える装置を用いた電子ゲーム方法であって、

前記記憶部に記憶されているキャラクタを選択する選択ステップと、

前記表示部にポインタを表示するポインタ表示ステップと、

選択されたキャラクタに付された点数に応じた速度で前記ポインタの指示を変化させるステップと、

外部からの操作にตอบสนองし、前記ポインタを停止させる停止ステップと、

50 停止した前記ポインタの指示に対応させてゲームの進行

を制御するゲーム進行ステップと、
を備えることを特徴とする電子ゲーム方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】この発明は電子ゲーム装置に関し、特に、選択又は作成したキャラクタを用いてゲームを行う電子ゲーム装置及び電子ゲーム方法に関する。

【0002】

【従来の技術】人間等の顔の各部位のパターン（部分画像）を予め記憶しておき、複数のパターンを組み合わせ10 て似顔絵画像を作成し、この似顔絵画像を用いてゲームを行う電子ゲーム装置が知られている。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】この種の電子ゲーム装置では、似顔絵を構成する各パターンに付された数値から導かれるパラメータに基づいてゲームの攻撃、防衛等の進行が制御される。このため、使用者がゲームの結果に直接影響を及ぼすことができず、ゲームが単調で面白15 味に欠けるという問題があった。

【0004】この発明は上記実状に鑑みてなされたもので、使用者がゲームの進行又は結果に直接関与でき、面白味のあるゲームを提供することを目的とする。

【0005】

【課題を解決するための手段】上記目的を達成するため、この発明にかかる電子ゲーム装置は、複数のキャラクタと各キャラクタに付された点数をそれぞれ対応させて記憶する記憶手段と、前記記憶手段に記憶されているキャラクタを選択する選択手段と、ゲームの進行を制御するためのポインタを表示するポインタ表示手段と、前記選択手段により選択されたキャラクタに付された点数20 に応じた速度で前記ポインタの指示を変化させるポインタ制御手段と、外部からの操作にตอบสนองし、前記ポインタの指示を検出する検出手段と、前記検出手段により検出されたポインタの指示に従ってゲームの進行を制御する制御手段と、を備えることを特徴とする。

【0006】上記目的を達成するため、この発明にかかる電子ゲーム方法は、表示部と、異なる点数を複数のキャラクタにそれぞれ対応させて記憶する記憶部と、を備える装置を用いた電子ゲーム方法であって、前記記憶部に記憶されているキャラクタを選択する選択ステップ25 と、前記表示部にポインタを表示するポインタ表示ステップと、選択されたキャラクタに付された点数に応じた速度で前記ポインタの指示を変化させるポインタ制御ステップと、外部からの操作にตอบสนองし、前記ポインタを停止させる停止ステップと、停止した前記ポインタの指示に対応させてゲームの進行を制御する制御ステップと、を備えることを特徴とする。

【0007】

【作用】上記構成によれば、ポインタ制御手段又はポインタ制御ステップにより、ポインタは、例えば、移動30

し、伸縮し、その色を変化し、或いは表示値を変化させ、停止手段又は停止ステップによりその変化を停止する。制御手段又は制御ステップは、例えば、停止されたポインタの指示、例えば、前記移動体の停止位置、停止したポインタの長さ、ポインタの色、ポインタの表示などに応じてプレーヤーの攻撃力、守備力、シュートの成功率、等を変更して、変更後の値に基づいてゲームを進35 行する。従って、この発明によれば、キャラクタ（ゲームのプレーヤー）に割り付けられた点数だけでなく、使用者により停止されたポインタの指示に応じてゲームの進行が制御されるので、使用者自身がゲームの進行に関与することができる。

【0008】

【実施例】以下、図面を参照してこの発明の電子ゲーム装置及び電子ゲーム方法の実施例を説明する。

（第1実施例）図1は、この発明の第1実施例にかかる電子ゲーム装置の構成を示すブロック図である。図1の電子ゲーム装置は、制御部11と、制御部11に接続された入力部13、ROM15、RAM17、放音部19、表示駆動回路21、送信部23、受信部25を備える。表示駆動回路21には表示部27が接続されている。

【0009】制御部11は、CPU（中央処理装置）とその周辺回路等から構成され、各装置を制御するとともに、図4乃至図9のフローチャートで示すゲームプログラムを実行する。入力部13は、文字や数字を入力するための文字・数値キー13A、動作モードを設定するためのモードキー13B、入力を確定するためのOKキー13C、各種データを登録するための登録キー13D、方向を指定するための上カーソルキー14A、下カーソルキー14B、右カーソルキー14C、左カーソルキー14D等の各種キーを含む。

【0010】ROM15は図4乃至図9に手順を示すゲームを実行するためのプログラムと、図2に示す人間の顔の各部位毎に種々のパターンを記憶する。部位としては、例えば、輪郭、髪型、眉毛、目、等が設定され、各部位に複数のパターンが設定されている。さらに、各パターンには、所定のパラメータ値（点数）が割り付けられている。RAM17は、表示データを記憶する表示レジスタ171と、モードデータを記憶するモードレジスタ173と、個人の名前とその人の似顔絵（キャラクタ）を構成する各パターンの番号、及びゲームを実行する際に使用するコントロール、守備力、運の強さ等についてのパラメータを記憶する個人データ領域175と、自己用のゲームデータを記憶する自己データ領域177と、相手側のゲームデータを記憶する相手データ領域179と、を備える。

【0011】放音部19は、スピーカ191と増幅回路193を備え、制御部11の制御下にゲームの効果音等を放音する。表示駆動回路21は、制御部11の制御下40

に表示レジスタ171に記憶された表示データを表示部27に表示させる。表示部27は、例えば、ドットマトリクスタイプの液晶表示素子等から構成される。

【0012】送信部23は、送信回路231と、発光素子（発光ダイオード）233と、駆動素子（トランジスタ）235とを備え、制御部11から供給されるデータを送信する。受信部25は、受信素子（フォトトランジスタ）251と、受信回路253とを備え、他の電子ゲーム装置の送信部23から送信されて来たデータを受信し、制御部11に供給する。

【0013】次に、上記構成の電子ゲーム装置の動作を図4～図9のフローチャートを参照して説明する。この実施例の電子ゲーム装置は、モードレジスタ173に設定されたモードフラグの値に応じて、（1）モードフラグMが“1”の場合には、データを入力して似顔絵画像（モンタージュ画像、以下単に似顔絵と呼ぶ）を作成して登録するデータ入力処理を実行し、（2）モードフラグMが“0”の場合には、似顔絵を用いてゲーム（サッカーゲーム）を行うゲーム処理を実行する機能を有する。

【0014】まず、入力部13上の何らかのキーが操作されると、図4のステップS1で、操作されたキーの種類が判別される。操作されたキーがモードキー13Bの場合、モードフラグMの値を反転し、動作モードを切り換える処理を行う（ステップS2～S4）。一方、操作されたキーがモードキー13B以外のキーの場合、制御部11はモードフラグMの値を判別し（ステップS5）、値が“1”であればデータ入力処理を実行し（ステップS6）、値が“0”であればゲーム処理を実行する（ステップS7）。

【0015】ステップS6で実行されるデータ入力処理を図5を参照して説明する。まず、制御部11は表示レジスタ171に表示データを書き込むと共に表示駆動回路21を制御して、表示部27にデータを入力すべき旨のメッセージを表示する（ステップT1）。ここで、新たに似顔絵を作成する場合、使用者は文字キー13Aを操作し、似顔絵の名前を入力する（ステップT2、T3）。名前の入力終了すると、使用者は登録キー13Dを操作する。登録キー13Dの操作により、入力された名前は個人データ領域175内の空き領域に記憶される（ステップT4、T5）。

【0016】次に、制御部11はROM15に記憶された各部位のNo. 1のパターンを組み合わせた似顔絵を生成し、似顔絵を入力すべき旨のメッセージと共に表示する（ステップT6）。使用者は、変更したいパターンがある場合には、上カーソルキー14Aと下カーソルキー14Bを操作してその部位を選択し（ステップT7、T8）、右カーソルキー14Cと左カーソルキー14Dを操作して選択した部位のパターンの中から任意のものを選択する（ステップT9、T10）。パターンの変更

に応じて、似顔絵が再構成され、表示される（ステップT11）。

【0017】満足できる似顔絵が作成されると、使用者は登録キー13Dを操作する。制御部11は、作成された似顔絵を構成する各部位のパターンの番号を、ステップT5で記憶された名前に対応づけて個人データ領域175に格納する（ステップT12、T13）。次に、制御部11は、似顔絵を構成している各パターンに割り付けられた値から、ゲームで使用するコントロール、守備力、運の強さ等のパラメータを所定の演算式に従って計算する（ステップT14）。例えば、輪郭と髪型と眉毛のパターンに割り当てられた数字の加算値をコントロールの値とする。その後、計算した各パラメータ値に対応する個人データ領域175に格納し（ステップT15）、図4のメインフローにリターンし、処理を終了する。

【0018】一方、図5のステップT1において、データ入力表示が為された状態で、上カーソルキー14A或いは下カーソルキー14Bが操作されると、キー操作に応じて記憶しているデータを順次検索して表示する（ステップT16、T17）、その後フローは図4のメインフローにリターンし、処理を終了する。

【0019】次に、図4のステップS7で実行されるゲーム処理について図6～図12を参照して説明する。図6～図9はゲーム処理の内容を示すフローチャート、図10～図12はゲームの進行に応じた表示の例を示す。

【0020】まず、この電子ゲーム装置で実行されるゲームについて説明する。このゲームは2台の電子ゲーム装置を用いて、それぞれが選択した似顔絵を用いて通信を行いながら行うものである。まず、各使用者は任意の似顔絵（サッカーのプレーヤ）を選択し、選択した似顔絵を通信により相手方に通知する。そして、両使用者が選択した似顔絵同士でサッカーのPK（ペナルティキック）合戦を行う。似顔絵には、コントロールと、守備力と、運の強さのパラメータがそれぞれ設定されている。コントロールはキッカー（攻撃側）としての能力を決定するパラメータであり、守備力はキーパーとしての能力を決定するパラメータである。また、運の強さは、両方の能力に影響するパラメータである。

【0021】攻撃側の使用者はゴールのどこを狙うか、ボールのどこを蹴るかを指定して、攻撃（キック）を行う。一方、守備側の使用者は、ゴールのどこを守るか（キーパーの動き）を指定して守備を行う。ボールがゴールに入るか否かは上述のパラメータ及び攻撃側及び守備側の指定に基づいて決定する。攻守を入れ替えながら、所定回数対戦を行い、勝敗を決定する。

【0022】次に、上述のゲームを実行する手順を説明する。まず、各使用者はそれぞれ、上カーソルキー14Aと下カーソルキー14Bを操作し、それぞれの電子ゲーム装置の個人データ領域175に記憶されたデータを

検索する。このキー操作はステップP1で検出され、例えば、図10(A)に示すように検索結果が表示される(ステップP1、P2)。各使用者は所望の似顔絵が表示されると、OKキー13Cを操作する(ステップP3)。OKキー13Cの操作に応答し、制御部11は選択された似顔絵に設定された各パラメータを、例えば、図10(B)に示すように、表示部27に表示させる。表示を確認して使用者がその似顔絵をキャラクタ(プレーヤ)としてゲームを行うことを決定すると、使用者はOKキー13Cを操作する。一方、似顔絵を変更する場合には、上カーソルキー14A又は下カーソルキー14Bを操作して前述の似顔絵選択処理を実行する(ステップP1~P4)。

【0023】OKキー13Cの操作に応答し、制御部11は選択された似顔絵を構成する各部位のパターンの番号、コントロール、守備力、運の強さ等のパラメータを自己データ領域177に格納する(ステップP5、P6)。

【0024】次に、制御部11は、送信部23と受信部25を制御して相手側の電子ゲーム装置との間で通信を行い、相手側に自己が選択した似顔絵及びパラメータに関する情報を提供し、相手側から相手が選択した似顔絵及びパラメータに関する情報を受信する(ステップP7)。なお、両電子ゲーム装置の間でデータの送信と受信が完了するまで、送受信処理を繰り返して実行する(ステップP7、P8)。なお、この送受信処理において、いずれの使用者が初めに攻撃側となり、守備側となるかということも決定される。データの送受信が完了したことがステップP8で検出されると、制御部11は受信データを相手データ領域179に格納すると共に例えば図10(C)に示すように、いずれの似顔絵が攻撃側で、いずれが防衛側であるかを表示する(ステップP9)。

【0025】次に、制御部11は自己が攻撃側か守備側かを判別する(ステップP10)。攻撃側の場合、フローはステップP11に進み、守備側の場合、フローはステップP33に進む。初めに、攻撃側の動作を説明する。ステップP11において、制御部11は表示駆動回路21を介して表示部27にサッカーのゴールを表示する。使用者はカーソルキー14A~14Dを操作して、ゴールの狙う位置を設定する(ステップP12)。ねらえる位置は、例えば、予め10ヶ所程度を設定しておく。設定が終了すると使用者はOKキー13Cを操作する。このキー操作はステップP13において検出され、制御部11はゴールとボールを、例えば、図10(D)に示すように、表示部27に表示させる(ステップP14)。

【0026】この時点で使用者はOKキー13Cを操作する。このキー操作はステップP15で検出され、図9に詳細を示すボール回転処理P16が実行される。この

ボール回転処理P16は、ボールの蹴る位置(ゴールの成功率)を使用者自身に選択させ、ゲームの進行及びゴールの成否に使用者自身が影響を与えることができるようにするためのものである。

【0027】まず、制御部11は、自己データ領域177に記憶されたパラメータのコントロール値を判別する(ステップP161、P162)。コントロール値が5以下の場合、例えば、図11(A)に示すように、ボール上にポインタ(移動表示体)を表示し、このポインタを高速で移動させる(ステップP163)。また、コントロール値が6~10の場合、ポインタを中速で移動させ(ステップP164)、コントロール値が11以上の場合、ポインタを低速で移動させる(ステップP165)。

【0028】このポインタは、キッカーがボールを蹴る位置を指定するためのもので、ポインタは、図11(B)に拡大して示す各位置を、B2→B1→B3→B1→B4→B1→B5→B1→B6→B1→B7→B1→B8→B1→B9→B1→B2→B1...と指示された速度で移動する。

【0029】使用者はポインタの動きを見ながら、最適な位置でポインタが停止するように、OKキー13Cを操作する。このキー操作はステップP166で検出され、その時点でポインタの位置が指定される(ステップP167)。制御部11はポインタの位置を判別し、ポインタの位置がB2、B3、B9の場合、自己の守備力を-20する(ステップP168、P169)。一方、ポインタの位置がB4、B5、B7、B8の場合、ステップP12で設定した狙う方向とボール上のポインタの位置を比較し、同一方向であれば自己の守備力を-15し、反対方向であれば自己の守備力を+10する(ステップP170~P173)。従って、ポインタの停止位置により、ゴール成否の確率が変化する。

【0030】次に、制御部11は送信部23及び受信部25を介して、ステップP12で設定した狙う位置、ステップP169、172、173で設定した守備力のパラメータを相手側に通信する(ステップP174)。その後、フローは図7のステップP17に進む。

【0031】ステップP17において、制御部11は、例えば、図11(C)に示すように、シュートの場面を表示部27に表示させ、ステップP18で受信データと入力データに対応させてキーバーとボールを、例えば、図11(D)に示すように、移動させる。

【0032】次に、ボールの方向とキーバーの方向が同一であるか否かを判別し(ステップP19)、異なっていればフローは後述するステップP22に進む。一方、ボールの方向とキーバーの方向が同一であれば、自己と相手のパラメータを比較する。即ち、自己の守備力のパラメータ値から相手側の守備力のパラメータ値を減算し、これをRAとする。また、自己の運の強さのパラメ

ータ値から相手側の運の強さのパラメータ値を減算し、これをRBとする。次に、RAとRBの加算値が0より大きいとか否かを判別し、0より大きい時にゴールインを判断する(ステップP21)。

【0033】ステップP21でゴールインと判断された場合或いはステップP19でボールの方向とキーバーの方向が異なっていると判断された場合、使用者が攻撃側か否かを判別する(ステップP22)。攻撃側の場合、図12(A)に例示するようなゴールを示す表示がなされ、得点が加算される(ステップP23)。使用者が守備側であれば、図12(B)に例示するようなゴールされたことを示す表示がなされる(ステップP24)。一方、ゴール失敗の場合、攻撃側であれば、図12(C)に例示するように、蹴ったボールがキャッチされたことを示す表示がなされ(ステップP25、P26)、守備側であれば、図12(D)に例示するようなキーバーがボールをキャッチしたことを示す表示がなされる(ステップP25、P27)。

【0034】ステップP23、P24、P26、P27の表示処理の後、守備のパラメータを元の値に戻し(ステップP28)、その後、PK戦の勝敗が決定したか否かを判別する(ステップP29)。勝敗が決定していれば、勝敗を報知する表示を行い、ゲームを終了する(ステップP30)。一方、勝敗が決定していなければ、図12(E)に例示するように、自己及び相手の得点を表示し(ステップP31)、攻守を交代して、図6のステップP10にリターンし、ゲームを続行する。

【0035】図6のステップP10で自己が守備側であると判断された場合、フローは図8のステップP33に進み、表示部27にゴールを表示する。使用者は右カーソルキー14Cと左カーソルキー14Dを操作してキーバーの移動方向を指定する(ステップP34)。続いて、制御部11は、相手側の電子ゲーム装置からデータが送信されるのを待機する。相手側からデータが送信されて来ると、これを受信すると共にキーバーの移動方向を示すデータを相手側に送信し(ステップP35、P36)、図7に示すステップP17に進む。

【0036】以上説明したように、この実施例の電子ゲーム装置によれば、似顔絵を作成し、これを用いてベナルティキックゲームを楽しむことができ、しかも、そのゲームの進行及び結果に使用者が直接関与できるので、面白味のあるゲームが得られる。

【0037】なお、上記実施例においては、似顔絵に割り付けられたパラメータ「コントロール」に基づいてボール上のポイントの移動速度を制御したが、例えば、ステップP12で実行される狙う位置の指定処理において、ゴール上でポイントを移動させ、使用者にOKキー13Cを押させて、狙う位置を決定しても良い。この場合も、ポイントの移動速度を、例えば、パラメータ「コントロール」に基づいて制御する。また、ステップP3

4で指定するキーバーの移動方向をポイントで指示させるようにしてもよい。

【0038】(第2実施例)第1実施例においては、この発明をサッカーゲームに適用した例を示したが、この発明は他のゲームにも適用できる。以下、この発明をバスケットボールゲームに適用した第2実施例を説明する。第2実施例の電子ゲーム装置の構成は図1～図3に示した第1実施例の電子ゲーム装置の構成と同一である。

【0039】次に、第2電子ゲーム装置で実行されるゲームについて説明する。このゲームは、2人のプレイヤーがそれぞれ電子ゲーム装置を用いて、選択した似顔絵を用いて、互いに通信を行いながら行うものである。まず、各使用者は任意の似顔絵(バスケットボールのプレイヤー)を選択し、選択した似顔絵を通信により相手方に通知する。そして、両使用者が選択した似顔絵同士で、交互に攻撃と守備に分かれて、シュートを5回ずつ行う。引き分けの場合には、フリースローを勝敗が決するまで交互に行う。この実施例では、勝敗を決するパラメータの1つとしてシュートパワー(シュートの成功率を決定するパラメータ)を導入する。

【0040】次に、上述のゲームを実行する手順を説明する。各使用者は、第1実施例と同様に、図6に示すステップP1～P6に示す手順により、第1実施例と同様に、プレイヤーとなる似顔絵を選択する。つぎに、各制御部11は相手側の電子ゲーム装置との間で通信を行い、相手側に自己が選択した似顔絵及びパラメータに関する情報を提供し、相手側から相手を選択した似顔絵及びパラメータに関する情報を受信する(ステップP6～P8)。送受信が完了したことがステップP8で検出されると、制御部11は受信データを相手データ領域179に格納すると共に例えば図10(C)に示すように、いずれの似顔絵が攻撃側で、いずれが防御側であるかを表示する(ステップP9)。

【0041】次に、制御部11は自己が攻撃側か守備側かを判別する(ステップP10)。攻撃側の場合、フローは図13のステップQ1に進み、守備側の場合、フローは図14のステップQ25に進む。初めに、攻撃側の動作を説明する。ステップQ1において、制御部11は表示駆動回路21を介して表示部27に、バスケットボールのゴールと守備側のプレイヤーと攻撃方向を示す矢印状のポイント41を図17(A)に示すように表示する。使用者はカーソルキー14A～14Dを操作して、ポイント41を移動して、プレイヤーがゴールをねらう方向を設定する(ステップQ2)。

【0042】ゴールをねらう方向としては、図17(A)に示すゴールポストの正面方向、図17(B)に示すゴールポストの左斜め方向、図17(C)に示すゴールポストの左側、ゴールポストの右斜め方向、ゴールポストの右側の5方向が選択可能に設定されている。設

定が終了すると、使用者はOKキー13Cを操作する。このキー操作はステップQ3において検出され、制御部11は画面左端にシュートパワーレベルメータ271を、例えば、図19(A)に示すように、表示部27に表示させる(ステップQ4)。このシュートパワーレベルメータ271は、シュートの成功率を、使用者自身に間接的に決定させるためのものである。画面の表示を確認すると、使用者はOKキー13Cを操作する。このキー操作はステップQ5で検出され、図16に詳細を示すシュートパワー設定処理Q6が実行される。

【0043】シュートパワー設定処理Q6について図16を参照して説明する。このシュートパワー設定処理Q6は、ゲームの進行及びゴールの成否に使用者(プレイヤー)が影響を与えることができるようにするためのものである。

【0044】まず、制御部11は、自己データ領域177に記憶されたコントロール値を判別する(ステップQ31、Q33)。コントロール値が5以下の場合、制御部11はシュートパワーレベルメータ271の黒帯を高速で図19(A)~(D)に示すように伸縮させる(ステップQ32)。また、コントロール値が6~10の場合、制御部11は、シュートパワーレベルメータ271の黒帯を伸縮させる(ステップQ34)。さらに、コントロール値が11以上の場合、制御部11は、シュートパワーレベルメータ271の黒帯を低速で伸縮させる(ステップQ35)。

【0045】使用者は、シュートパワーレベルメータ271の黒帯ができるだけ長くなるように、OKキー13Cを操作する。このキー操作はステップQ6で検出され、制御部11はその時点でのシュートパワーレベルメータ271の黒帯の長さ(シュートパワーレベル)を検出する(ステップQ37)。制御部11は、検出したシュートパワーレベルと予め定められている基準値A1~A3を比較する。シュートパワーレベルが図20(A)に示すように基準値A3未満の場合、制御部11は自己データ領域177に記憶された自己の守備力を-20する(ステップQ38、Q39)。シュートパワーレベルが図20(B)に示すように基準値A3以上A2未満の場合、制御部11は自己の守備力を-5する(ステップQ40、Q41)。シュートパワーレベルが図20(C)に示すように基準値A2以上A1未満の場合、制御部11は自己の守備力をそのまま維持する(ステップQ40、Q41)。シュートパワーレベルが図20(D)に示すように基準値A1以上の場合、制御部11は、自己の守備力を+10する(ステップQ42、Q43)。

【0046】次に、制御部11は送信部23及び受信部25を介して、ステップQ2で設定したゴールをねらう方向及び、ステップQ31~Q43で修正・設定した守備力を相手側(守備側)に通信する(ステップQ4

4)。また、相手側より後述する図14のステップQ26で設定された守備位置に関するデータを受信する。その後、フローは図13のステップQ7に進む。

【0047】ステップQ7において、制御部11は、例えば、図21(A)に示すように、シュートの場面を表示部27に表示させる。続いて、ステップQ2で設定したゴールをねらう方向とステップQ44で受信したデータ(後述する守備側の守備位置)に従って、図21(B)、(C)に示すようにプレーヤを移動させ、ゲームを進行する。

【0048】制御部11は、ねらう方向と守備の方向が同一であるか否かを判別し(ステップQ9)、異なっていればフローは後述するステップQ12に進む。一方、ねらう方向と守備の方向が同一であれば、自己と相手のパラメータを比較する(ステップQ10)。より詳細には、自己の守備力の値から相手側の守備力の値を減算し、これをパラメータPAとする。また、自己の運の強さのパラメータ値から相手側の運の強さのパラメータ値を減算し、これをパラメータPBとする。次に、PAとPBの加算値が0より大きいかな否かを判別し、0より大きい時にゴールイン(シュート成功)を判断する(ステップQ11)。

【0049】ステップQ11でシュート成功と判断された場合或いはステップQ9で攻撃の方向とキーバーの方向が異なっていると判断された場合、制御部11は、プレーヤが攻撃側かな否かを判別する(ステップP12)。攻撃側の場合、制御部11は図22(A)に例示するようなシュート場面を表示部27に表示させ(ステップQ13)、続いて、図22(B)に例示するようなゴール成功を示す画面を表示させ、得点を加算する(ステップQ14)。また、プレーヤが守備側であれば、制御部11は図22(B)に示すゴール成功を示す画面を表示部27に表示させる(ステップQ14)。

【0050】一方、ゴール失敗の場合、プレーヤが攻撃側であれば、制御部11は、図22(C)に例示するように、シュートしたボールがリバウンドした場面を表示部27に表示させ(ステップQ16)、続いて図22(D)に例示するようなゴール失敗を示す画面を表示させる(ステップQ17)。また、守備側であれば、図22(D)に例示するノーゴールの表示がなされる(ステップQ17)。

【0051】ステップQ14又はQ17の表示処理の後、制御部11は、ステップQ6で修正した守備のパラメータを元の値に戻す(ステップQ18)。その後、制御部11は勝敗が決定したかな否かを判別する(ステップQ19)。勝敗が決定していれば、制御部11は勝敗を報知する表示を表示部27に行わせ、ゲームを終了する(ステップQ20)。一方、勝敗が決定していなければ、図23に例示するように、自己及び相手の得点を表示する(ステップQ21)。続いて、攻撃と防衛を5回

ずつ実施したか否かを判別し(ステップQ22)、対戦が終了していなければ、攻守を交代する(ステップQ23)。続いて、フローは、図6のステップP10にリターンし、ゲームを続行する。

【0052】ステップQ22でYESと判別されるのは、対戦が終了して且つ同点の場合である。この場合、フリースローにより勝敗を決定する。そこで、フローは、後述する図15のステップQ51に進む。

【0053】一方、図6のステップP10で自己が守備側であると判断された場合、フローは図14のステップQ25に進む。ステップQ25において、制御部11は、表示部27にゴールとデフェンサーを表示する。使用者はカーソルキー14A~14Dを操作してデフェンサーの守備位置を図18(A)~(C)に影273を付して示すように指定する(ステップQ26)。守備位置は、中央、右側、左側のいずれかから選択する。続いて、制御部11は、相手側の電子ゲーム装置からステップQ44でデータが送信されるのを待機する(ステップQ27)。制御部11は相手側からデータ(ゴールをねらう方向、修正された守備力)を受信し、さらに、ステップQ26で指定した守備位置を示すデータを相手側に送信する(ステップQ26)。続いて、フローは図7に示すステップP17に進み、ゲームを続行する。

【0054】次に、図15に示すフリースローについて説明する。まず、ステップQ51において攻守を交代する。続いて、ステップQ52において、制御部11は、自己が攻撃側か防衛側かを判別する。攻撃側の場合、制御部11はゴールと守備側プレイヤーとシュートパワーレベルメータ271を、例えば、図19(A)、(B)に示すように、表示部27に表示させる(ステップQ53)。表示に応答して、使用者はOKキー13Cを操作する。このキー操作はステップQ54で検出され、前述の図16に詳細を示すシュートパワー設定処理Q55が実行される。

【0055】続いて、制御部11は、例えば、図24(A)、(B)に示すように、フリースローの場面を表示部27に表示させ(ステップQ56)、図24(C)、(D)に示すように、ボールを移動する(ステップQ57)。続いて、ステップQ54のシュートパワー設定処理において設定した攻撃側の守備力が基準値A1以上であるか否かを判別し、守備力が所定値A1以上の場合にゴールインと判断する(ステップQ58)。

【0056】ステップQ58でフリースロー成功と判断された場合、制御部11は、例えば、図24(E)、(F)に示すようなゴールが成功した旨の画面を表示部27に表示させ、得点を加算する(ステップQ59)。一方、フリースロー失敗の場合、例えば、図22(D)に示すようなゴール失敗を示す表示がなされる(ステップQ60)。

【0057】ステップQ59、Q60の表示処理の後、

制御部11は、守備のパラメータを元の値に戻す(ステップQ61)。その後、勝敗が決定したか否かを判別する(ステップQ62)。勝敗が決定していれば、勝敗を報知する表示を行い、ゲームを終了する(ステップQ63)。一方、勝敗が決定していなければ、自己及び相手の得点を表示する(ステップQ64)。さらに、フローはステップQ51にリターンし、ゲームを続行する。

【0058】なお、ステップQ52で、防衛側であると判断された場合には、相手側の電子ゲーム装置からステップQ55で設定されたシュートパワーを受信し(ステップQ65)、その後、ステップQ56に進む。

【0059】以上説明したように、この実施例の電子ゲーム装置によれば、似顔絵(プレイヤー)を作成し、これを用いてバスケットボールゲームを楽しむことができる。しかも、そのゲームの進行及び結果に使用者が直接関与できるので、面白味のあるゲームが得られる。

【0060】上記実施例においては、攻撃側の似顔絵に割り付けられたパラメータ「コントロール」に基づいてシュートパワーレベルメータ271の移動速度(伸縮速度)を制御したが、他のパラメータに従ってレベルメータ271の移動速度を調整してもよい。

【0061】上記実施例においては、この発明をサッカーのPK合戦を行うゲーム、或いはバスケットボールゲームに適用する例を示したが、この発明は他のゲームにも適用できる。例えば、ゴルフゲームにおいて、ボールの打つ位置や狙う方向を移動表示体(ポインタ)を停止することにより制御し、カップインの成否を制御するようにしてもよい。また、野球ゲームにおいて、打者がボールを打つ位置をポインタを停止することにより制御したり、ピッチャーが投げるボールのコース等をポインタを停止することにより制御して、ゲームの進行を制御してもよい。

【0062】第1実施例においては、ボール又はゴール上でポインタを移動させ、第2実施例では、ポインタの長さを伸縮した。ポインタの形式はこれらに限定されない。その指示(指示値)を変化させることができるならば、どのような形式のものでもよい。例えば、ポインタの色を変化させてもよく、或いは、守備力(シュートの成功率)を示す数値を表示させ、この数値を変化させてもよい。

【0063】この発明の電子ゲーム装置は、ゲーム専用機に限らず、例えば、電子手帳、ワードプロセッサ、ラベルプリンタ等、予め保存されている部分画像を組み合わせる任意の画像を作成する機能を有する種々の装置に適用可能である。

【0064】

【発明の効果】以上説明したように、この発明によれば、複数のパーツにそれぞれ異なる値のパラメータを対応させ、このパーツを任意に選択して組み合わせることにより、使用者独自のキャラクタを作成し、これを用い

てゲームを楽しむことができる。しかも、作成したキャラクターに対応したパラメータによってゲームの難易度が変化すると共にゲームの進行及び結果に使用者が直接関与できるので、面白味のある電子ゲームが得られる。

【図面の簡単な説明】

【図1】この発明の第1実施例にかかる電子ゲーム装置の構成を示すブロック図である。

【図2】図1に示すROMに部位毎に記憶されるパターンの一例を示す図である。

【図3】図1に示すRAMの構成例を示す図である。 10

【図4】図1に示す電子ゲーム装置の基本的な動作を説明する為のフローチャートである。

【図5】図4に示すデータ入力処理の詳細を示すフローチャートである。

【図6】この発明の第1実施例にかかるゲーム処理のフローチャートである。

【図7】第1実施例にかかるゲーム処理の詳細を示すフローチャートである。

【図8】第1実施例にかかるゲーム処理の詳細を示すフローチャートである。

【図9】図7に示すボール回転処理の詳細を示すフローチャートである。

【図10】第1実施例にかかるゲームの表示例を示す図である。

【図11】第1実施例にかかるゲームの表示例を示す図である。

【図12】第1実施例にかかるゲームの表示例を示す図である。

* 域

*【図13】この発明の第2実施例にかかるゲーム処理の詳細を示すフローチャートである。

【図14】第2実施例にかかるゲーム処理の詳細を示すフローチャートである。

【図15】第2実施例にかかるゲーム処理の詳細を示すフローチャートである。

【図16】図13に示すショートパワー設定処理の詳細を示すフローチャートである。

【図17】ゲーム時の表示例を示す図である。

【図18】ゲーム時の表示例を示す図である。

【図19】ゲーム時の表示例を示す図である。

【図20】シュートパワーレベルメータの例を示す図である。

【図21】ゲーム時の表示例を示す図である。

【図22】ゲーム時の表示例を示す図である。

【図23】得点表示画面の例を示す図である。

【図24】ゲーム時の表示例を示す図である。

【符号の説明】

11…制御部、13…入力部、13A…文字・数値キー、13B…モードキー、13C…OKキー、13D…登録キー、14A…上カーソルキー、14B…下カーソルキー、14C…右カーソルキー、14D…左カーソルキー、15…ROM、17…RAM、19…放音部、21…表示駆動回路、23…送信部、25…受信部、27…表示部、171…表示レジスタ、173…モードレジスタ、175…個人データ領域、177…自己データ領域、179…相手データ領域

【図2】

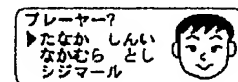
NO.	1	2	3
部位	10	15	20
輪郭			
髪型	5	10	15
眉毛	30	40	50
目	5	15	20

【図3】

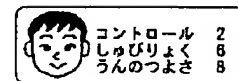
表示レジスタ					
173	M	171			
名前	姓	名	姓	名	目
鼻	口	顔色	守備力	運	
やまだ	2	1	3	1	
5	4	20	55	30	
すぎ	5	7	1	4	
1	3	40	20	30	
自己データ領域 177					
相手データ領域 179					

【図10】

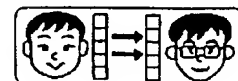
(A)



(B)



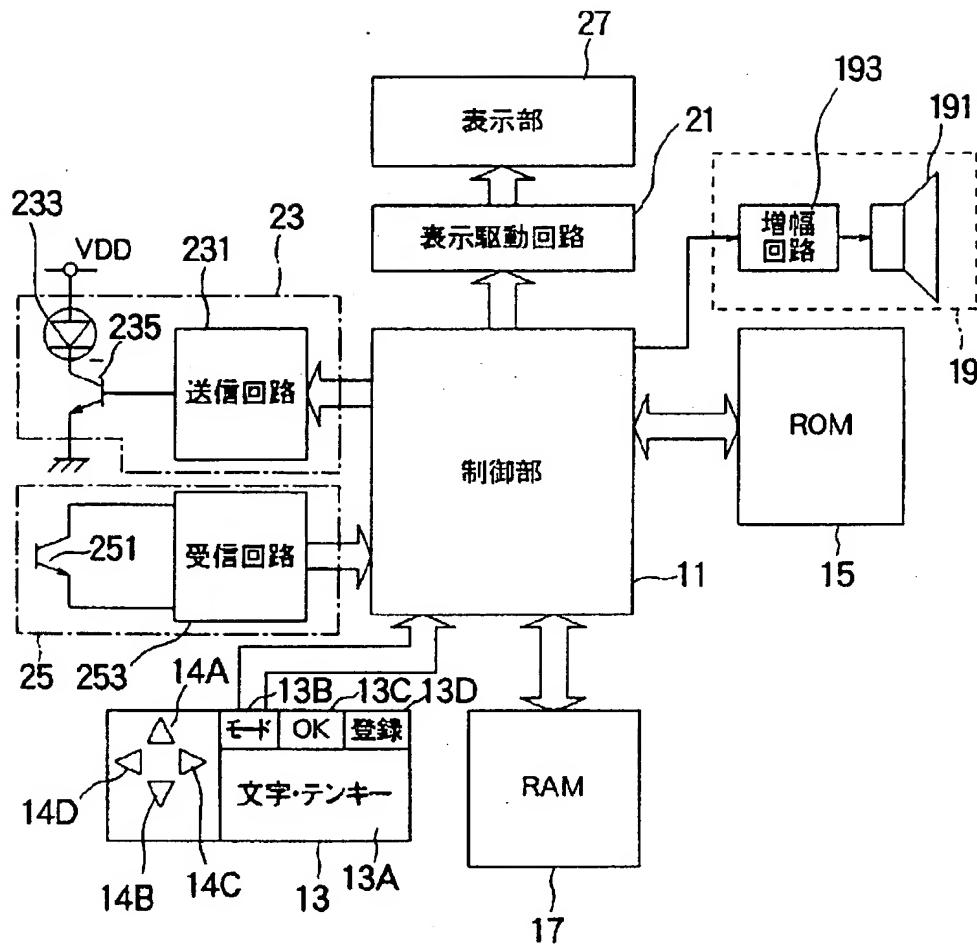
(C)



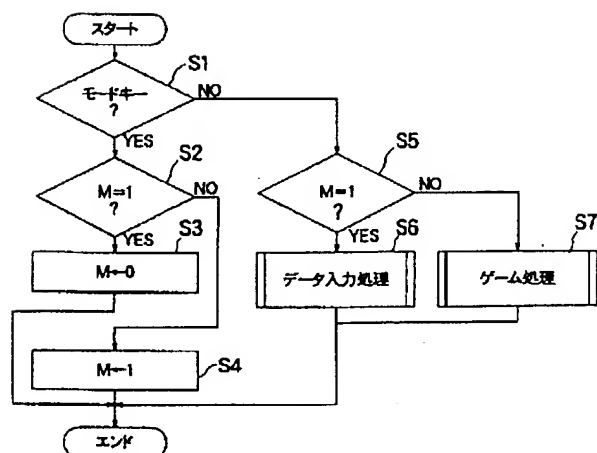
(D)



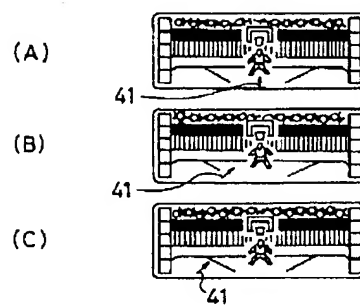
【図1】



【図4】



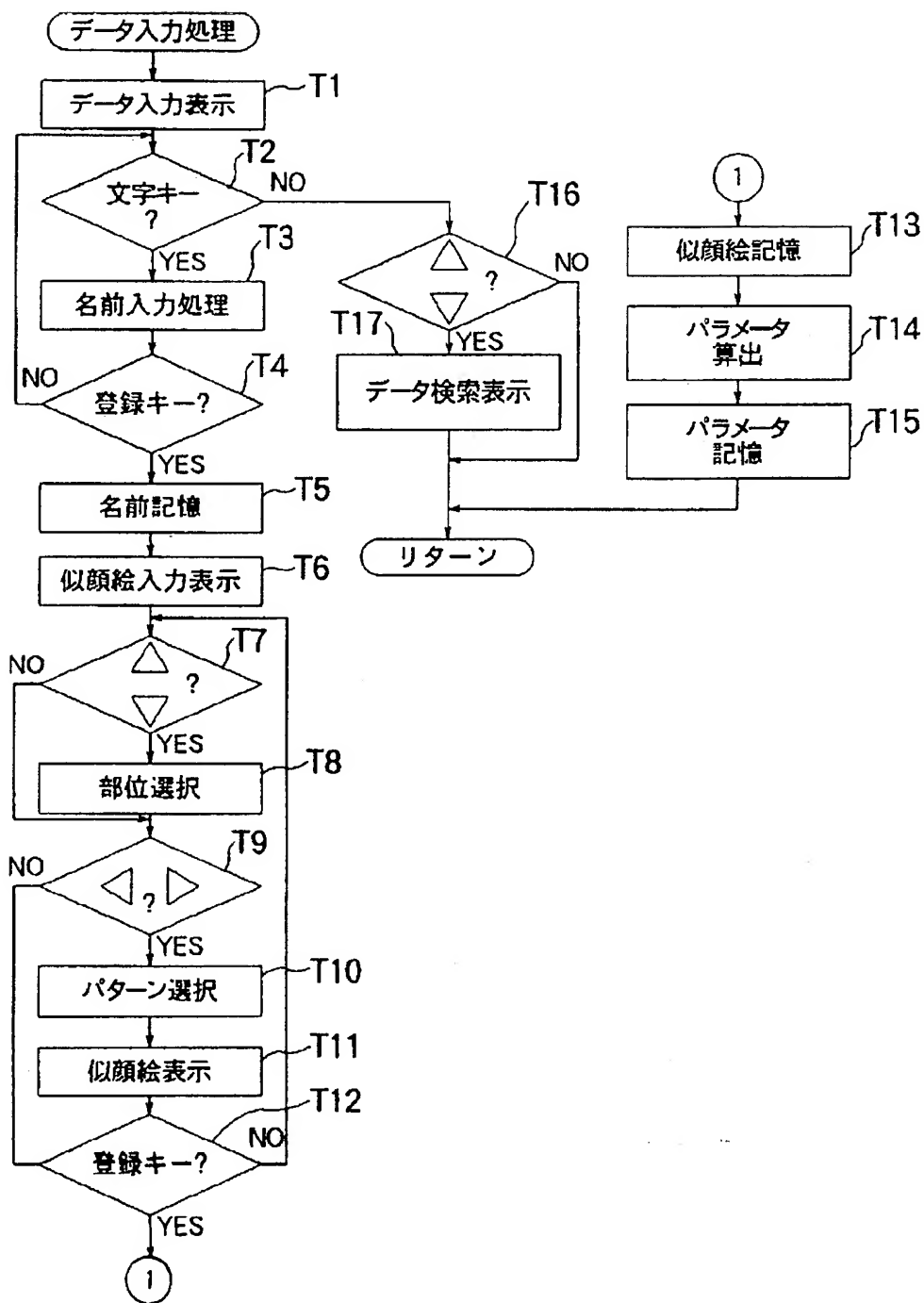
【図17】



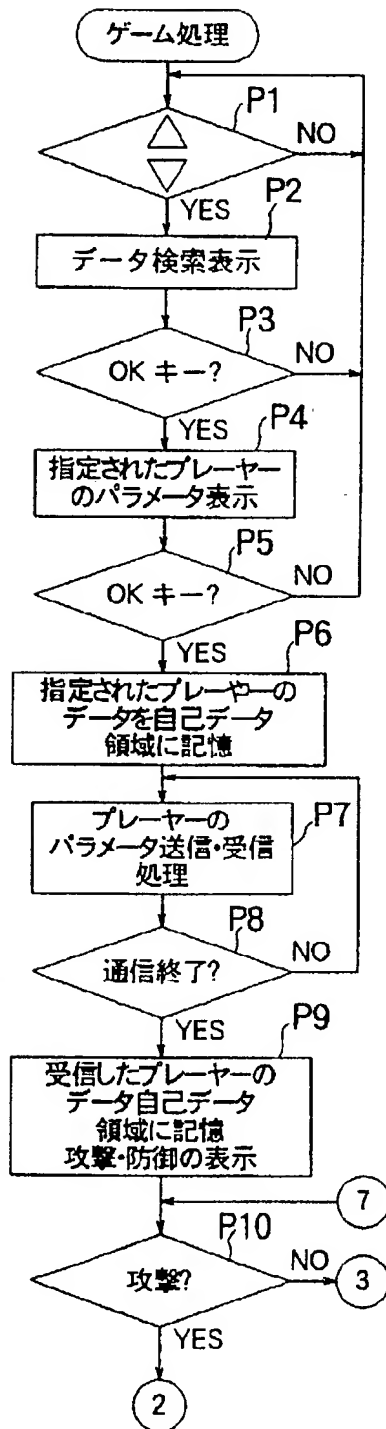
【図23】



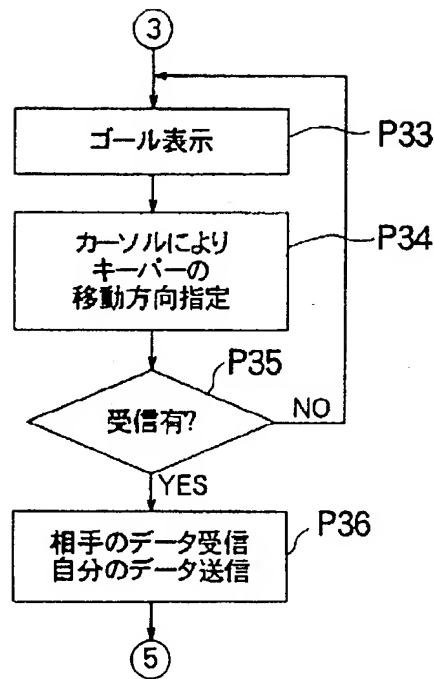
【図5】



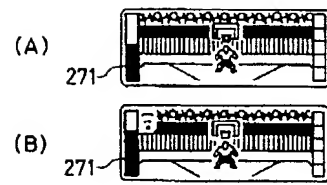
【図6】



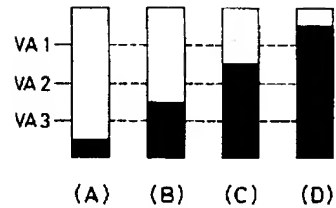
【図8】



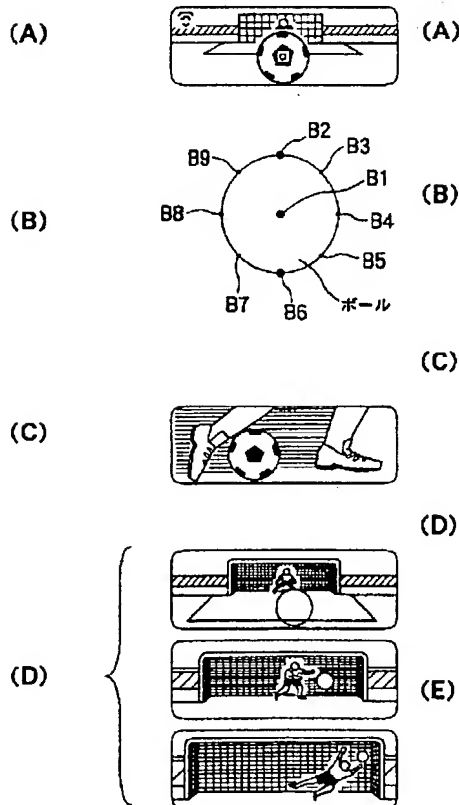
【図19】



【図20】



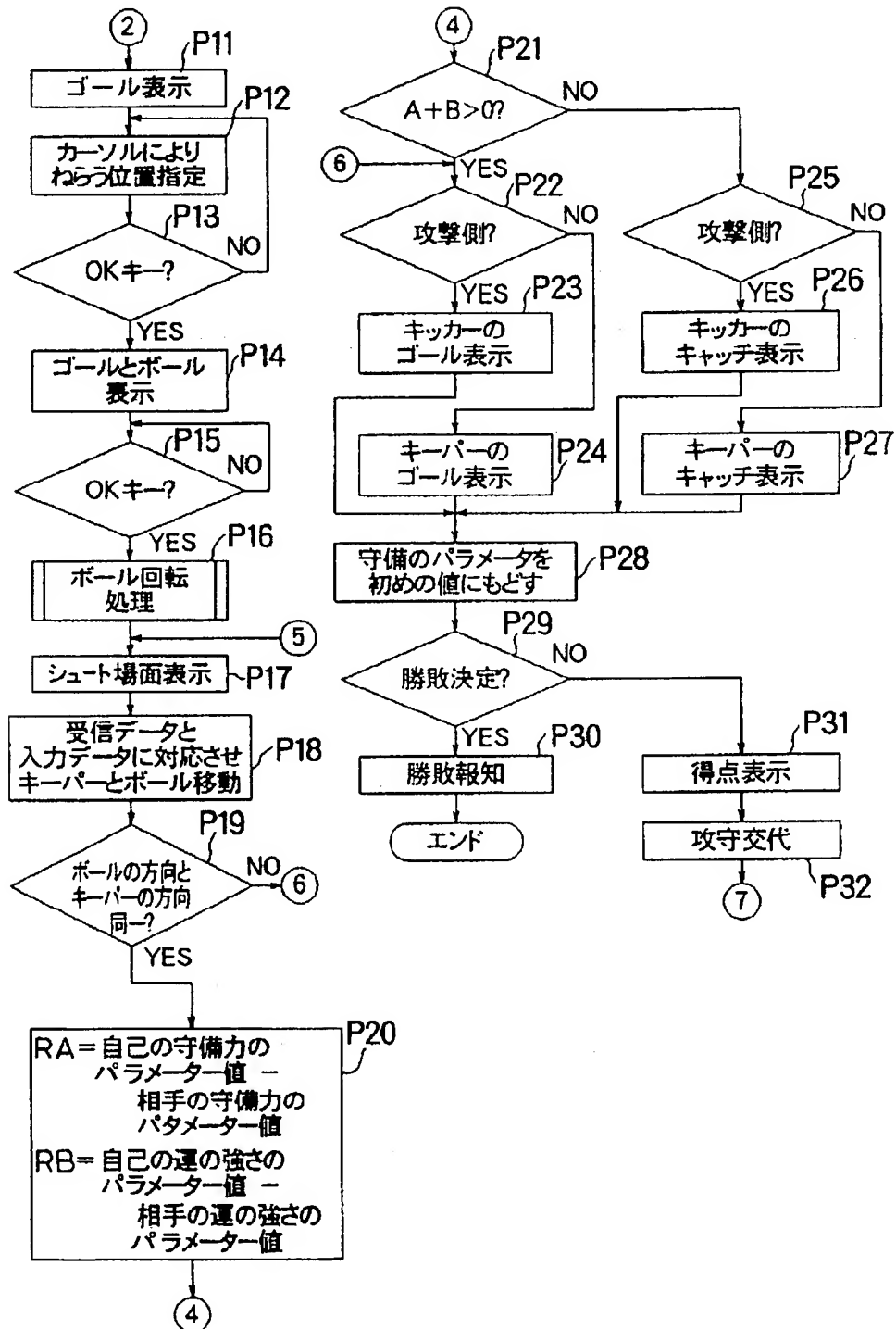
【図11】



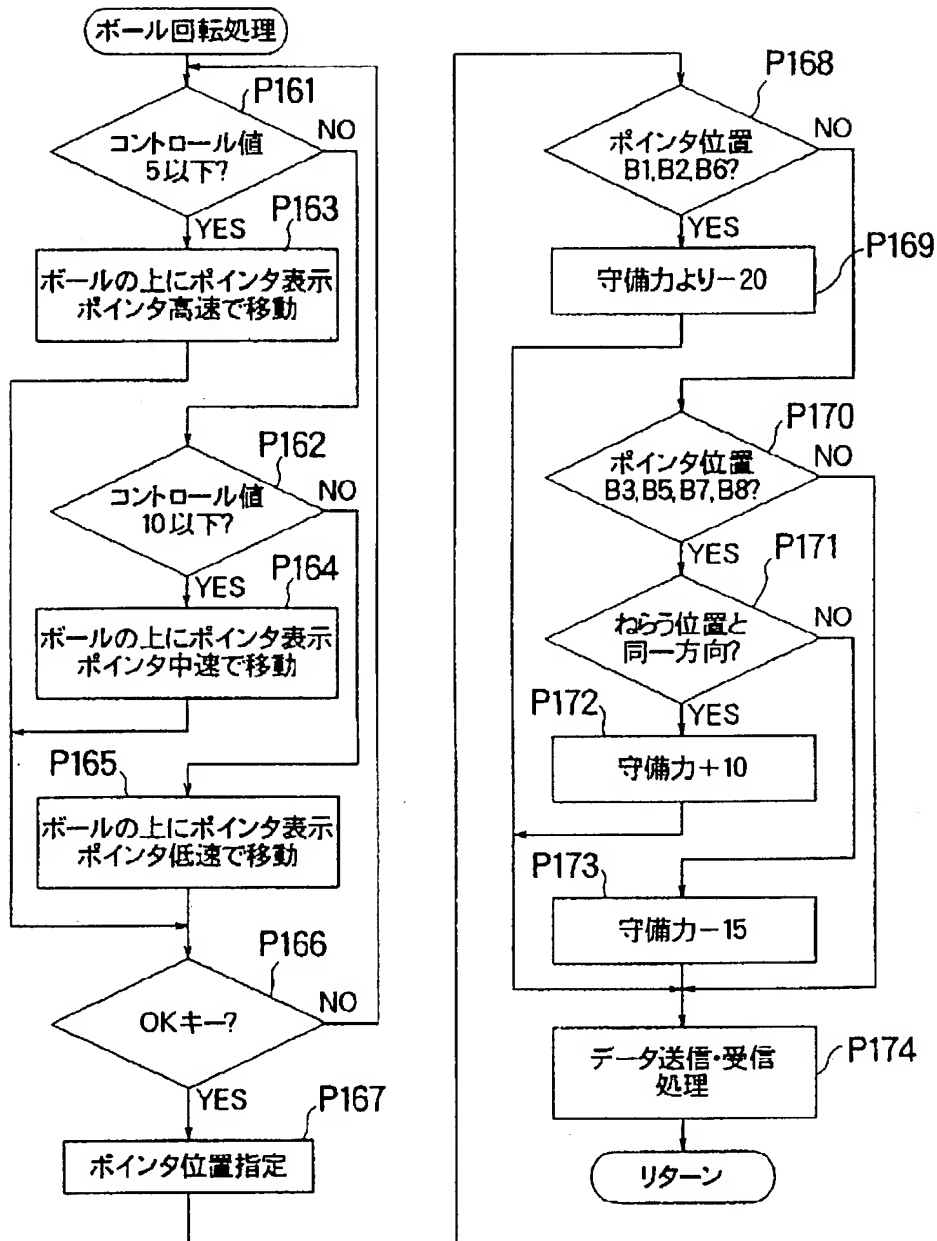
【図12】



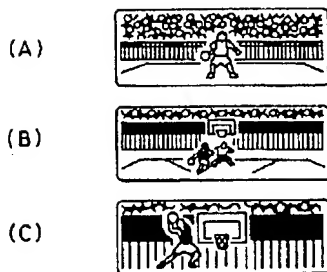
【図7】



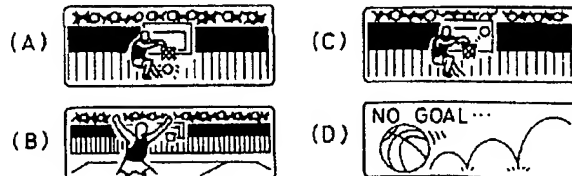
【図9】



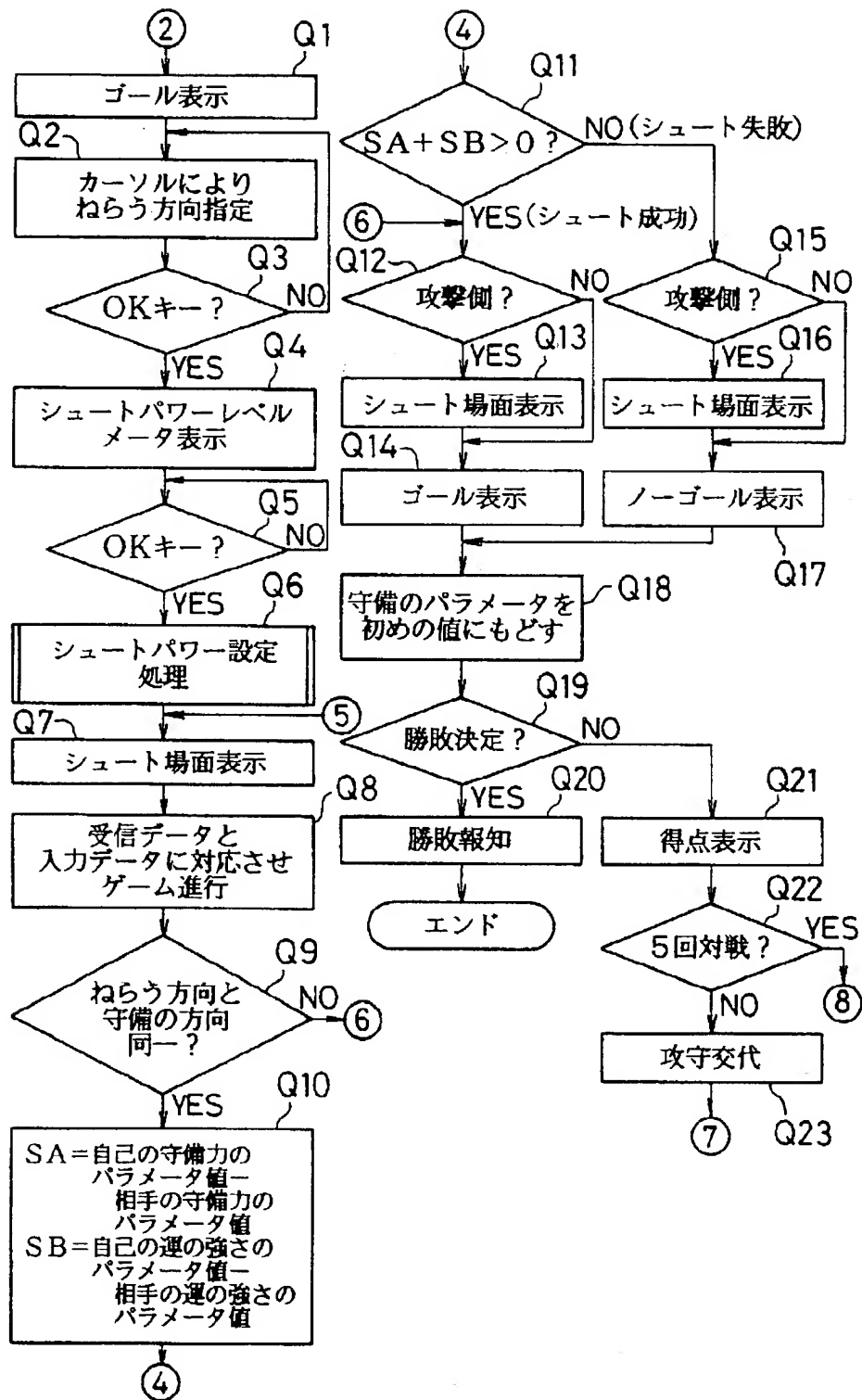
【図21】



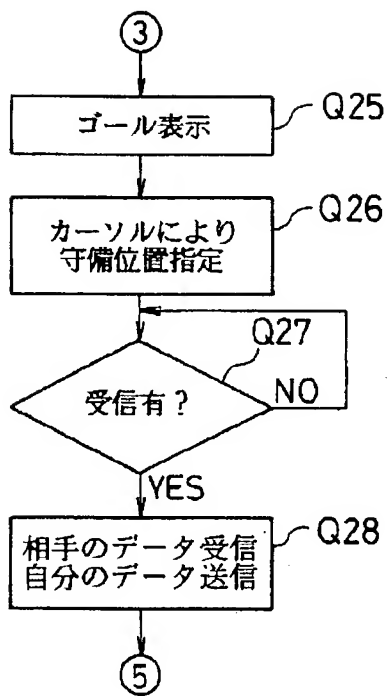
【図22】



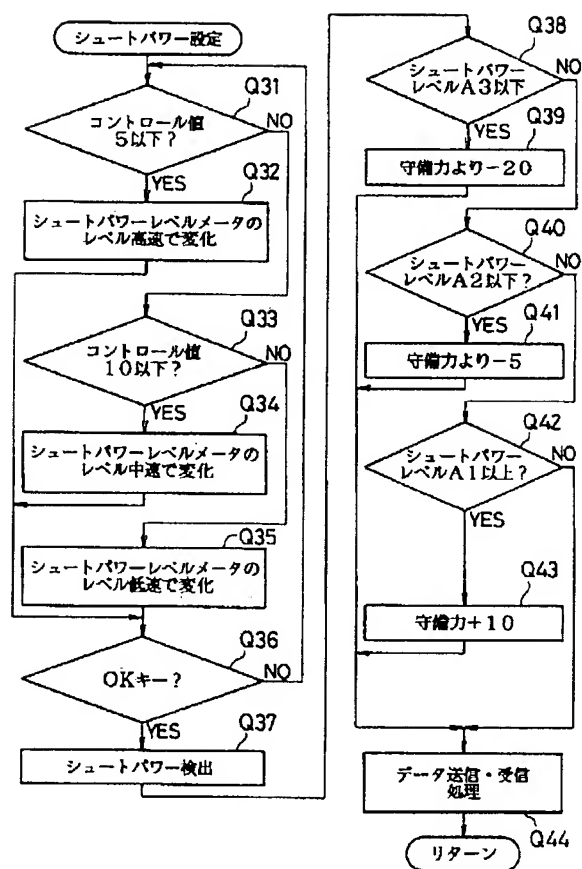
【図13】



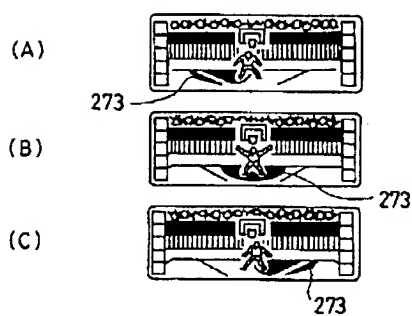
【図14】



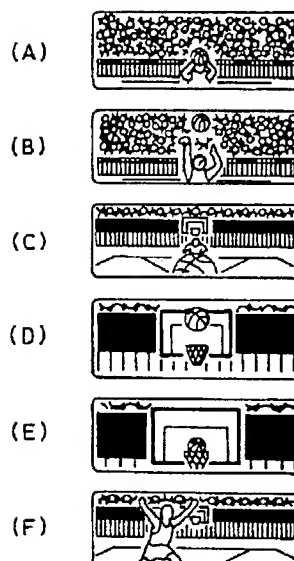
【図16】



【図18】



【図24】



【図15】

